



Diseño de videojuegos

PRINCE MAZE

Desarrolladores:

Esteban Cabrera 17781

Raúl Monzón 17014

Género: Aventura

Público objetivo: Niños y niñas de 11 años en adelante.

Plataforma: PC

Fecha de lanzamiento: 16 de Mayo de 2019

Resumen

En un reino donde la fuerza lo es todo, un príncipe pequeño y sin músculos desea demostrarle a su padre que está listo para ser el nuevo rey. Por lo que el rey ha decidido encerrarlo en un calabozo lejano para que demuestre su poder al enfrentarse a distintas pruebas. Tendrá que luchar contra distintos enemigos y sobrevivir a las trampas que encontrará en los laberintos.

Para ganar el nivel deberá encontrar la puerta la cual le permite salir de la pantalla y avanzar a la siguiente. Para esto deberá encontrar una llave que le ayudará a desbloquearla. Dentro del laberinto habrán zonas seguras que le ayudarán a recuperar vida y donde el jugador podrá pensar que dirección seguir.

Para esto el jugador utilizará el teclado para moverse. Las flechas serán las principales para poder moverse a los lados, al frente y hacia atrás. Para correr y saltar utilizará las teclas shift y space, respectivamente. Para atacar a los enemigos presionará la tecla A, para agarrar una arma la tecla S y para soltarla la tecla D.

Personajes

a. Describe con detalle los personajes

i. Origen y antecedentes

Príncipe: Único hijo del rey que nunca ha logrado enorgullecer a su padre.

Rey: Proviene de la familia real de Aslok, una tierra llena de montañas y ríos dentro de una isla.

ii. Personalidad

Príncipe: una persona que a pesar de no mostrar fuerza física es muy valiente.

Rey: Es un rey muy noble, justo y con un carácter fuerte.

iii. Movimientos característicos, habilidades, armas y ataques

Príncipe: Es hábil con las espadas y las armas de corto alcance. A pesar de que no es muy fuerte con los puños es muy rápido.

iv. ¿Cómo se relaciona esta información con el gameplay?

Nos ayuda a conocer al personaje el cual se controlará durante todo el juego.

Mundo

Ya que el juego va dirigido a niños y niñas de diez años para arriba, pero sobre todo para los menores, se desea hacer un mundo colorido. Durante el juego el personaje principal debe atravesar por distintas pantallas para ganar. Cada pantalla mostrará un laberinto distinto con un ambiente distinto y obstáculos diferentes a los anteriores.

Se espera crear al menos tres pantallas distintas, entre ellas están:

- Calabozo: un lugar gris donde se escuchara una música no muy tenebrosa para que los jugadores no se asusten. En este nivel el jugador encontrará esqueletos como enemigos.
- Bosque: un lugar más colorido donde el jugador encontrará animales salvajes y deberá pelear contra ellos para sobrevivir.
- Reino: al llegar al reino, el cual es el nivel final, tendrá que luchar contra enemigos que desean que falle en su misión.

Al finalizar cada pantalla el personaje entrará por una puerta la cual le mostrará un mensaje de nivel completado y lo llevará al siguiente nivel. De esta manera irá avanzando entre pantallas hasta el nivel final, pero con el inconveniente de que mientras está dentro del laberinto encontrará a distintos enemigos y trampas.

Experiencia

- b. Cuál es la experiencia o los sentimientos que quieres que tu juego evoque
- c. Cómo se presentará este sentimiento en los diferentes aspectos del juego

- i. Pantalla de inicio

Una fondo donde aparece el personaje principal con su vestimenta medieval (armadura), con una pierna sobre una piedra y con su espada alzada. Tendrá botones donde se puedan escoger las opciones básicas de un MENÚ tipo Super Mario.

- ii. Tipos de letra

Splatch Font, para que sea amigable para los niños.

- iii. Colores

Colores vivos y los oscuros serán muy fuertes. El aspecto debe verse similar a Zelda o Super Mario para crear un ambiente bonito.

- iv. Música

Tipo: Epoca medieval.

Se desea que esta música transmita emoción y ganas de seguir adelante con la aventura.

- v. Interfaz

En la interfaz durante el juego se mostrarán elementos importantes como: salud, armadura y orientación.

- vi. Controles

Los controles serán los mismos que un juego FPS. Las teclas WASD servirán para avanzar, la barra espaciadora para saltar, F para recoger un objeto, click izquierdo para pegar o luchar

con espada.

vii. Cutsscenes

Contendrá cutsscenes del principio y el final del juego. Al principio del juego cuando el Rey le ordena al príncipe que demuestre que es digno para sustituirlo como rey. También al final del juego, donde aparecen estos dos de nuevo, pero en la coronación del nuevo rey.

viii. Minijuegos

No contendrá minijuegos, debido a que se enfocará únicamente en la historia del juego.

Gameplay

d. Género del juego

El género principal del juego es AVENTURA, ya que el personaje de la historia se adentra en un mundo totalmente desconocido para él y debe superar los obstáculos que se le presenten. Además, debido a que el personaje debe luchar contra enemigos durante su trayecto dentro del mundo, como sub-género, se categoriza como ACCIÓN.

e. Objetivo principal del juego

El personaje del juego desea demostrarle a su padre (El Rey) que es digno de heredar el trono, por lo cual el objetivo principal de este es superar todos los obstáculos que se le presenten en el laberinto que debe atravesar, como su padre lo hizo en algún momento.

f. ¿Cómo se logra el objetivo principal? ¿Cómo se gana el juego?

Completando todos los desafíos que aparecen conforme avanza la historia en el laberinto del príncipe.

g. Progresión del gameplay. Diferentes niveles, mundos o capítulos y cómo se pasa de uno a otro.

Es un mismo mundo, sin embargo, cada “nivel” es un checkpoint.

Mecánicas

- h. Definir el espacio y tiempo del juego
- i. Estados
- j. Acciones que EL PERSONAJE puede realizar
 - Caminar
 - Correr
 - Saltar
 - Pelear (puñetazo y ataque de espada)
 - Recoger objeto
- k. Reglas
 - El jugador debe seguir el camino del laberinto.
 - Tendrá una vida limitada, sin embargo, existen checkpoints.
 - Para sobrevivir, el jugador debe ingerir alimentos que irá encontrado.
 - También se le sugiere recolectar armadura para tener más salud al momento de luchar contra sus enemigos.
- l. Mecánicas de habilidad o suerte

Mecánicas de habilidad: Estas mecánicas están relacionadas a todas las que requieran interacción con el mundo y enemigos, es decir, esquivar trampas y pelear contra enemigos.

Mecánicas de suerte: Cuando el personaje se encuentra un cofre y obtendrá una recompensa aleatoria.

- m. También se pueden listar los diferentes obstáculos, power-ups y objetos coleccionables en el juego

Obstáculos:

- Trampas
- Enemigos

Power-ups

- Alimentos
- Armadura

Objetos coleccionables:

- Insignias

Enemigos

Esqueletos: son personajes débiles, veloces, con poca salud máxima y poco ataque. Se podrá encontrar en niveles como el calabozo. No cuenta con ningún poder especial o habilidad. Al encontrarse contra ellos lo mejor será enfrentarlos ya que no querrá que se junten muchos enemigos.

Fantasmas: son personajes lentos y que no pueden ser dañados, pero que sí pueden dañar al jugador. Al encontrar uno lo mejor será correr para perderlo y dejarlo atrás.

Animales: todos estos personajes serán más veloces que el jugador pero tendrán poca vida por lo que al igual que los esqueletos, lo mejor será enfrentarlos al encontrarlos. Entre la lista de personajes que se desean crear están lobos y zorros. Además de águilas que podrán volar y pasar por arriba de las paredes.

Asesinos: estos se encontrarán en el reino, tendrán la misma vida y el mismo ataque que el jugador, por lo que lo mejor será atacarlos por la espalda.